STREET FIGHTER • FATAL FURY • MORTAL KOMBAT • KOF E MAIS

SEJA UM PATRÃO DA NOSTALGIA

HTTPS://APOIA.SE/JOGOVEIO

CURTIU O PROJETO?
COM A SUA AJUDA, A GENTE PODE CRIAR MUITO MAIS!

AJUDE-NOS A LANÇAR MAIS REVISTAS SENDO NOSSO APOIADOR E PARCEIRO. CONHEÇA E FAÇA PARTE DESSA CAUSA!

APOIA.se

AGRADECIMENTO
AOS NOSSOS APOIADORES

Esta seção é destinada especialmente para aqueles que colaboram com o **Apoia.Se** do **Jogo Véio**. Com a sua ajuda, nós podemos criar mais!

- Caio Hansen [Retrogeek]
- Daniel Cetrin
- Danilo Paulino
- Fabrício Júnio [oldSchool]
- Flávio Antônio [Antiquário Master]
- Iohan "O Véio" Gonçalves
- Ítalo Chianca
- JP Moraes [Retrogeek]
- Kleber Danielski
- Lucas Pinheiro, "O Véio Tis"
- Rafael Ramalli
- Rodrigo (O Véio GOTH) Bobrowski
- Tama "A Anciã"
- Tayná Tavares
- Zemo

EDITORIAL

A EQUIPE DO JOGO VÉIO:

Editor-chefe:
Eidy Tasaka

Editores Assistentes:
Fabio Zonatto
Lucas Rodrigues

Redação:
Eduardo Paiva
Ítalo Chianca
Soraia Barbosa
Vinicius Eleno

Revisão:
Soraia Barbosa

ROUND 1, FIGHT!

Olá, honorável veiarada! Eu sou o mais novo membro da Família Jogo Véio, e já cheguei quebrando tudo!

Essa edição inaugura o projeto de expansão do Jogo Véio, cuja intenção é entregar mais revistas, mantendo a qualidade e, claro, a regularidade.

A sua honorável ajuda é bem-vinda e essencial pra que isso aconteça. Se quiser saber mais, visite o nosso **Apoia.Se**.

Sobre a escolha dos jogos, confesso que foi bem difícil enumerar só cinquenta títulos, já que esse é o meu gênero de jogos favorito. Nosso critério foi buscar a maior variedade possível entre as franquias, em vez de repetir KOF e SF muitas vezes. Inclusive, tem alguns jogos muito bons que acabaram ficando de fora. Será que rola um volume 2? Meditarei sobre isso.

Por hora, esperamos que nossa honorável revista te divirta bastante e te ajude a viajar no tempo direto para a época dourada dos fliperamas!

Guerreiro Misterioso
Sobrinho do Véio cujo nome ainda é desconhecido

ÍNDICE

REVISTA JV POCKET #1:

50 JOGOS DE LUTA
PANCADARIA BRUTAL

Round 1: Fight!

Como é prazeroso quebrar a cara daquele valentão da escola, dar umas boas voadoras no irmão e jogar aquele amigo mala de uma ponte cheia de estacas no fundo, não é? Embora alguns desses casos possam ser feitos na vida real sem que sejamos presos, é bom saber que existe um lugar perfeito para extravasar e se divertir com uma boa pancadaria.

Os jogos de luta fazem parte da história dos videogames desde o início, percorrendo cada geração que se sucede, levando ação, alegria e diversão para os gamers que gostam de porrada, desde os arcades até os consoles mais modernos, passando por portáteis e todo o tipo de experiência virtual.

A Gênese

A história do gênero de luta nos remonta até o final da década de 1970, quando os arcades começavam a se tornar a nova mania entre a garotada e o Atari era sinônimo de videogame. Foi nesse período da gênese dos videogames que a primeira experiência de combate entre dois lutadores foi criada em um jogo eletrônico.

Embora cause algumas divergências entre os estudiosos o título de primeiro jogo de luta dos videogames é de Heavyweight Champ, título desenvolvido pela Sega para os arcades. O jogo era um simulador de boxe, com direito a luvas de verdade como controle. A visão era lateral, com gráficos em preto e branco, e modo para dois jogadores.

Ainda nos primórdios dos arcades, outro jogo que contribuiu diretamente para o desenvolvimento dos games de luta foi Warrior, game desenvolvido pela Vectorbeam em 1979. O título colocava dois cavaleiros medievais para se enfrentarem em um ambiente monocromático, com gráficos vetoriais. As lutas com espadas aconteciam em um cenário de fundo preto, mas que ganhavam vida com o uso de telas impressas que eram colocadas na frente do monitor.

A evolução

Na década de 1980, os jogos de luta ganharam mais profundidade e conceitos que se estabilizariam como os pilares do gênero. No PC, por exemplo, The Bilestoad trouxe lutas estratégicas e violentas, nas quais guerreiros se digladiavam com machados em 1982. No ano seguinte, Attack of the Phantom Karate Devils, da Phantom Software, apresentou lutas laterais, com golpes diversos, cenários de fundo e pontos de vida que eram diminuídos conforme o personagem sofria dano.

Com lutadores perfilados, cenários coloridos, torcida, pontuação, juiz gritando "fight" e vários movimentos de luta, Karate Champ,

lançado pela Data East em 1984 para arcades, ajudou a estabelecer alguns paradigmas que seriam utilizados, aprimorados e replicados por muitos dos jogos seguintes nos 80, como Yie Ar Kung-Fu, lançado pela Konami em 1985, que contava com enredo, grande variedade de golpes, barra de energia e diferentes estilos de luta.

Juntos, Karate Champ e Yie Ar Kung-Fu estabeleceram os padrões para os jogos de luta na década de 1980. A partir deles, novos jogos surgiram, com conceitos novos, premissas únicas e experimentações que ajudaram a preparar o terreno para o próximo passo na evolução do gênero, que foi dado em 1987, com o lançamento de Street Fighter.

O jogo da Capcom para arcades reunia as principais ideias produzidas até o momento (lutadores perfilados, barra de energia, lutas por round, múltiplos golpes, cenários variados, música de fundo, a jornada do herói) e aprimorava tudo, com o acréscimo de golpes especiais, diferentes intensidades de soco e chute e personagens caricatos.

Embora não tenha feito tanto sucesso na época, o jogo definiu muitas das convenções que caracterizariam os combates eletrônicos dali para frente, como o uso do direcional para pular, defender, bloquear e usar as magias combinando com os botões de ação.

Os anos dourados

Cada vez mais as lutas virtuais se aperfeiçoavam, tornando-se mais divertidas e até reais. Ainda em 1987, Barbarian: The Ultimate Warrior, desenvolvido pela Palace Software para PC, chamou a atenção pela violência dos combates com espadas e pela campanha de marketing agressiva, que utilizava modelos reais com pouca roupa nas artes de divulgação.

Já em 1990, Pit Fighter, da Atari Games, surpreendeu os fãs da porradaria com um game que lembrava o estilo de controle dos beat'em up (socos, arremessos, uso de itens do cenário) e apresentava visuais bastante realistas, devido ao uso de técnicas de captura e digitalização de movimento em lutadores reais.

Foi na década de 1990 que os jogos de luta atingiram o seu apogeu. E, o responsável direto pela transformação do gênero é um dos pilares da indústria de jogos eletrônicos foi, sem dúvidas, Street Fighter II, game da Capcom lançado originalmente para arcades, mas que logo se tornaria um fenômeno em quase todas as plataformas da época.

Street Fighter: The World Warrior conseguiu equilibrar velocidade, resposta rápida dos controles, personagens incríveis, golpes icônicos, trilha sonora arrasadora, gráficos de ponta e duelos frenéticos que exigiam destreza e muita habilidade dos jogadores, em um game que era desafiador, profundo e divertido ao mesmo tempo. Lutar em um videogame nunca foi tão maravilhoso. Por isso, rapidamente o título se tornou um dos maiores jogos da história.

Máquinas de Street Fighter II se espalharam pelos quatros cantos do mundo. Comércios, bares, rodoviárias. O jogo estava por toda parte, com pessoas faltando aula e trabalho para desafiar o amigo ou o vizinho do bairro. Hadouken, Shoryuken, meia lua pra frente e soco, Ryu, Ken. Tudo isso passou a fazer parte da vida dos jogadores e até da cultura pop. Tinha início a fase de ouro dos jogos de luta.

Na moda

Com o sucesso de Street Fighter II, novos games do gênero começaram a surgir com muito mais frequência e qualidade. A SNK lançou Fatal Fury: King of Fighters (1991), Art of Fighting (1992), World Heroes (1992), e tantos outros que traziam diversas novidades ao estilo. Mas a primeira grande mudança veio em 1992, quando a Midway lançou Mortal Kombat nos arcades.

Contendo violência extrema e muito realismo, Mortal Kombat chocou a mídia e conquistou o coração dos jogadores. O game colocava personagens digitalizados que beiravam a realidade, para os padrões da época, em combates sangrentos e brutais, com direito a finalizações (o famoso

Fatality) que deixavam os pais malucos, tamanha brutalidade.

A polêmica acerca da violência do jogo foi responsável até pela criação de um sistema de classificação etária nos videogames. Mas, em meio a tudo isso, uma nova e icônica série de luta surgia, tornando-se sinônimo do gênero ao lado das produções da Capcom e da SNK.

Com os principais pilares das lutas eletrônicas estabelecidos, a partir de 1993 novas séries começaram a surgir, além das sequências das principais franquias. Samurai Shodown, ClayFighter e Power Instinct dividiam espaço com Super Street Fighter II: The New Challengers, Mortal Kombat II e World Heroes 2. A cada novo jogo, novas fórmulas e conceitos. Os jogos de luta não paravam de evoluir.

Novas e velhas dimensões

Foi em 1993 que os gráficos 3D finalmente foram bem aplicados nos jogos de luta. O grande responsável pela mudança de perspectiva foi Virtua Fighter, game desenvolvido pela Sega que contava com personagens poligonais se enfrentando em cenários 3D, com movimentação livre. Com exceção dos pulos anormais, as lutas tentavam se aproximar de um combate real, o que fez bastante sucesso.

Bem recebido pelos jogadores, Virtua Fighter serviu de base para o desenvolvimento de novos jogos poligonais. No ano seguinte, por exemplo, Tekken, jogo da Namco para arcades e PlayStation aprimorou as lutas 3D, deixando-as mais ágeis, simples e divertidas. Contudo, mesmo com a ascensão dos jogos poligonais, o 2D ainda tinha muito o que apresentar.

Mesmo com os games de luta 3D se tornando a nova sensação do mercado, tanto nos arcades quanto nos consoles, uma nova franquia com raízes no tradicional estilo 2D surgiu em 1994, trazendo muitas novidades. Desenvolvido pela SNK, The King of Fighters '94 colocava frente a frente trios formados por personagens de jogos da própria SNK com outros inéditos em combates frenéticos, cheios de combos, especiais e muita estratégia. O título chegou para bater de frente com Street Fighter II pela hegemonia do gênero e, para isso, trazia um primor técnico inigualável, com gráficos, trilha sonora e jogabilidade impecáveis.

Mistura brutal

O conceito de reunir personagens de várias séries em um jogo de luta ganhou nomes de peso quando Marvel Super Heroes chegou aos arcades em 1995, depois de uma primeira boa experiência da Capcom com X-Men: Children of the Atom e os seus combos aéreos quase infinitos e poderes que tomavam toda a tela.

Nos anos seguintes, novas séries surgiram, cada uma com suas peculiaridades, tornando o gênero de luta um fenômeno dos arcades e consoles de mesa, como Darkstalkers, Killer Instinct, Primal Rage, Battle Arena Toshinden, Soul Edge, Guilty Gear, e tantas outras. Sequências de títulos consagrados também não paravam de ser lançadas, como Mortal Kombat 3, The King of Fighters '96, Samurai Shodown III, Tekken 3. E até spin-offs das franquias principais surgiram, como as séries Alpha e Ex de Street Fighter.

Com tanta diversidade de jogos, no final da década de 1990 as desenvolvedoras surpreenderam os jogadores com crossovers impensáveis até então, mas que rapidamente se tornariam a nova sensação dos duelos virtuais. X-Men vs. Street Fighter (1996), Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (1997), Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes (1998) e Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000 (2000) foram um deleite para os fãs da porradaria.

Da derrocada à nova ascensão

Infelizmente, contudo, a década de 2000 não foi tão promissora para os jogos de luta. Gradativamente, o gênero foi perdendo a extrema relevância que conquistou nos anos 90. Embora alguns excelentes jogos tenham saído nesse período, como KOF 2002 e Tekken 5, foi somente em 2008, quando Street Fighter IV foi lançado, que os maiores holofotes da mídia e do público se direcionaram para o gênero.

Com o sucesso de Street Fighter IV, principalmente no cenário dos e-sports e dos grandes campeonatos, franquias consagradas como Mortal Kombat, Marvel vs. Capcom e Killer Instinct retomaram a enorme relevância de antes e hoje reconquistaram um enorme espaço entre a enxurrada de FPS e adventures modernos no mercado de games.

São esses gigantes do passando, ao lado de boas novidades que surgiram nas últimas gerações, como Injustice, que mantém os jogos de luta na ativa, divertindo novos e velhos jogadores que aproveitam da liberdade poética dos embates eletrônicos para medirem suas forças e desafiarem seus inimigos.

Que os jogos de luta vivam para sempre!

1. ART OF FIGHTING

Ano de lançamento: **1992**
Plataforma Inicial: **Arcade e Neo Geo**
Desenvolvedora: **SNK**

Art of Fighting (Ryuuko no Ken, no original japonês) foi a segunda franquia de luta criada pela SNK, logo após o sucesso estrondoso de Fatal Fury. Na trama, acompanhamos a evolução dos rivais e amigos Ryo Sakazaki e Robert Garcia, alunos do Kyokugen Karate Dojo.

A história acontece no mesmo universo de Fatal Fury, e talvez esse tenha sido um dos grandes motivadores para a criação de The King of Fighters, alguns anos mais tarde.

O jogo ficou famoso por implementar novas mecânicas e aprimorar o gênero dos jogos de luta: A barra de espírito era drenada conforme você usava os golpes especiais. Além disso, havia ainda o belíssimo efeito de scaling nos personagens, conforme eles se aproximavam e afastavam na arena.

FIN THE KARATE GYM NEAR THE
PORT. A STRONG FIGHTER AWAITS.
ASK FOR IT WITH
YOUR POWER!

2. ART OF FIGHTING 3

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Arcade e Neo Geo**
Desenvolvedora: **SNK**

O terceiro (e, infelizmente, o último) título da série foi lançado no Japão como Ryuuko no Ken Gaiden, e funciona como uma espécie de spin-off (ou seria reboot?). O elenco de personagens jogáveis passou por uma grande transformação, mantendo apenas Ryo e Robert dos originais. Além disso, a trama se passa em outras localidades, em vez de manter-se focada em Southtown como nas versões anteriores.

Art of Fighting 3 é considerado um dos jogos de luta mais bonitos de todos os tempos. Sprites imensos, cenários perfeitos e uma qualidade de animação inigualável. Comparado aos demais jogos de luta lançados no mesmo período (Street Fighter Alpha, inclusive), AoF3 estava anos luz à frente.

INSERT COIN
COUNT
44
DOWN
RYO-SAKAZAKI
KASUMI-TODOH
STAGE6
SNK
ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
アート・オブ・ファイティング 龍虎の拳 外伝

3. BATTLE ARENA TOSHINDEN

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Tamsoft**

Um dos primeiros jogos a colocar o jogador em um verdadeiro duelo em três dimensões, Battle Arena Toshinden é um game baseado nos duelos com armas. Promovido pela Sony como uma versão superior ao Virtua Fighter (aposta da Sega nas lutas poligonais), o game possui um complexo sistema de luta, onde o jogador pode esquivar para os lados usando os botões de ombro, e usar uma série de ataques, entre eles o desperation attack, no qual o personagem usa um golpe super forte quando está com cerca de 10% de energia. O sucesso do jogo, contudo, gerou outras versões para consoles da época, entre eles o próprio Saturn.

4. BRUTAL: PAWS OF FURY

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Sega CD**
Desenvolvedora: **GameTek**

Animais caratecas e porradeiros trocando sopapos em arenas bidimensionais. Definitivamente, todos queriam surfar a onda dos jogos de luta, e esse foi um período muito criativo para o gênero.

A trama de Brutal é bastante genérica, envolvendo os animais em um torneio para competir pelo título de lutador mais forte do mundo. O vencedor do torneio teria a honra de desafiar ninguém menos que Dali Llama (claramente aludindo à Dalai Lama).

O jogo foi bem recebido e chegou a figurar algumas matérias nas revistas brasileiras e estrangeiras. Um ano mais tarde foi lançada uma nova versão chamada Brutal: Above the Claw, com dois novos personagens, além de algumas outras mudanças cosméticas.

DAVEEXILE
JUANIMATOR
0X0
0X0

5. BUSHIDO BLADE

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Light Weight**

Batalhas de samurais serão sempre lembradas como momentos épicos nos quais um único movimento pode ser a decisão entre a vitória ou a derrota. E Bushido Blade é um jogo que tenta trazer para os videogames estes momentos com um estilo bastante único. Mesmo 20 anos após o seu lançamento, a sua ideia pode parecer um tanto revolucionária para muitos.

Em Bushido Blade não temos golpes como socos, voadoras ou lançamento de magias e nem mesmo uma barra de energia. Este é um jogo que se aproxima muito mais de uma luta de samurais real, e a batalha se resume a movimentos planejados cuidadosamente para encontrar o momento certo e atingir o oponente com um golpe fatal. Nele você irá se sentir um verdadeiro samurai em pleno Japão feudal empunhando a sua lâmina em cenários como florestas, telhados de templos japoneses, cavernas e até mesmo montanhas com clima nevado. O realismo é levado tão a sério que as lutas contam com apenas um único round.

6. CAPCOM VS SNK 2: MARK OF THE MILLENIUM 2001

Ano de lançamento: **2001**
Plataforma Inicial: **Arcade, Dreamcast, PlayStation 2**
Desenvolvedora: **Capcom**

Na época em que foi anunciado, os gamers de todo o mundo certamente ficaram perplexos. Imaginem, é como ver um crossover entre FIFA e PES, ou CoD e Battlefield nos dias de hoje. Capcom e SNK são dois dos maiores expoentes dos jogos de luta, e simplesmente decidiram unir forças para criar a batalha do milênio!

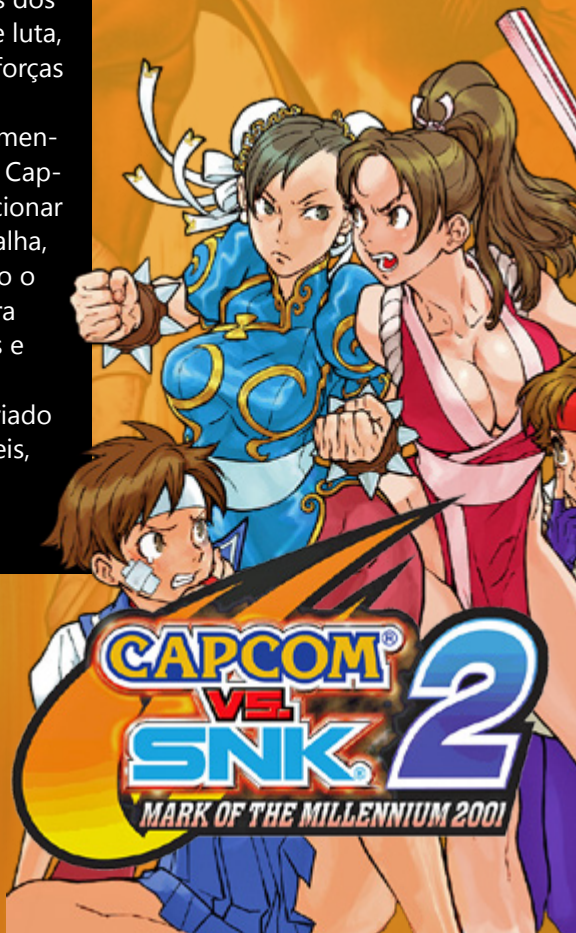
Por se tratar de uma mescla imensa de estilos e personagens, em Capcom vs SNK 2 você precisa selecionar o seu groove antes de cada batalha, que corresponde ao modo como o seu personagem acumula a barra de especial, esquiva, rolamentos e outros movimentos especiais.

O elenco é extremamente variado e tem 48 personagens disponíveis, quase todos oriundos de Street Fighter ou The King of Fighters.

INSERT COIN(S)!
915
HAOHMARU
KYOSUKE

981
RYU
SAKURA

PRESS START BUTTON
954
RAIDEN

284
CHANG
RAIDEN

7. CLAY FIGHTER

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **SNES**
Desenvolvedora: **Visual Concepts**

Clay Fighter é um jogo bastante controverso, e que tinha tudo pra dar errado. Afinal de contas, são personagens feitos de massinha inspirados em monstros e criaturas circenses, trocando sopapos como loucos.

Ainda assim, o jogo é divertido o suficiente para fazer parte da nossa lista. E o melhor: também recebeu uma versão para o Mega Drive e até para o Nintendo 64.

Sua lista de personagens é composta de 8 combatentes jogáveis, além de um chefe (N. Boss). Nomes como Mr. Frosty, The Blob, Helga e Blue Suede Goo dão o tom jocoso, que se segue por todo o jogo. Mesmo assim, é uma boa experiência!

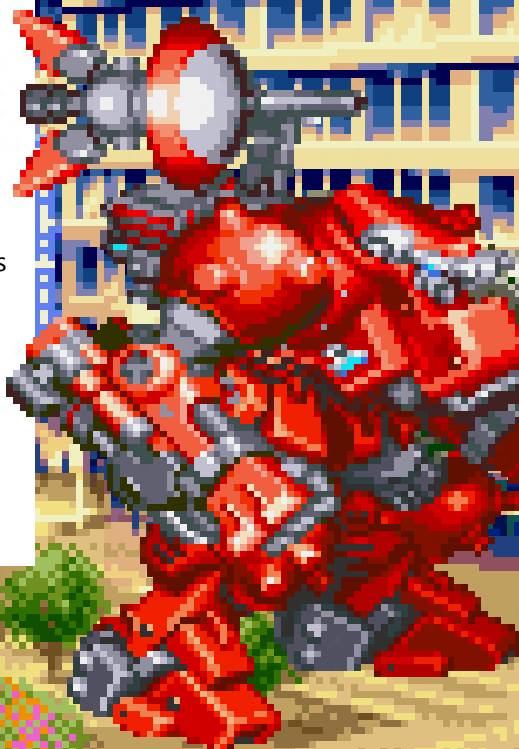
BFROSTY 1
TAFFY 2
FINAL
THE BLOB
HELGA
BONKER
HELGA
THE BLOB
HELGA
7,400
HELGA WINS!

8. CYBERBOTS: FULLMETAL MADNESS

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Lembra-se de Jin Saotome, de Marvel vs Capcom 1 e 2? Pois então, foi daqui que surgiu o personagem invocado com seus furacões flamejantes!

Cyberbots é um jogo de luta entre robôs gigantescos, spin-off do beat'em up Armored Warriors. Uma peculiaridade do jogo é que você pode escolher entre diversos tipos de robôs, cada um com suas próprias vantagens e defesas: uns atacam melhor à distância, enquanto outros preferem o ataque corporal. Tem até um robô secreto chamado Zero Akuma, que naturalmente é baseado no mestre do Satsui no Hado (com Raging Demon e tudo).

1P 4500
INSERT COIN
88
REPTOS
LIGHTNING
BOTS
POWER
POWER

9. DARKSTALKERS 3

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

A terceira versão de Darkstalkers é também a melhor de todas, principalmente no quesito tamanho do elenco. O mundo gótico da Capcom recebeu a presença do sanguinário Jedah, da bela succubus Lilith, da humanoide Q-Bee e da carismática garota da capa vermelha B. B. Hood. Não se engane ao lutar contra a Chapeuzinho Vermelho achando que é uma garotinha inofensiva - ela está armada até os dentes e vai te dar muita porrada. A mecânica do jogo é a mesma implementada em Street Fighter Alpha e Marvel vs Capcom, com uma série de melhorias.

Os combates ágeis e belos gráficos cartunizados também marcaram gerações de gamers nos consoles de 32 bits. Darkstalkers 3 foi lançado posteriormente para o Sega Saturn e o PlayStation, mas a versão de arcade ainda possui uma beleza inconfundível. Além da série original, é possível encontrar os monstros de Darkstalkers em dezenas de spin-offs. O jogo também marca Morrigan, Lilith e Felicia como algumas das personagens de videogames mais famosas (e belas) do mundo

201800
PRESS START
B.B. Hood
78
Bishamon
PRESS START

10. DEAD OR ALIVE 2

Ano de lançamento: **1999**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Team Ninja**

Dead or Alive pode parecer apenas mais uma série de jogos entre tantos outros com personagens poligonais e pouca originalidade à primeira vista, mas com alguns minutos de jogatina é possível perceber o motivo de ter sido um dos maiores sucessos de vendas da Tecmo. Com dezenas de melhorias gráficas e de jogabilidade, DOA2 ainda é considerado um dos melhores jogos de luta pela crítica (há outro motivo segundo o público masculino, se é que você me entende).

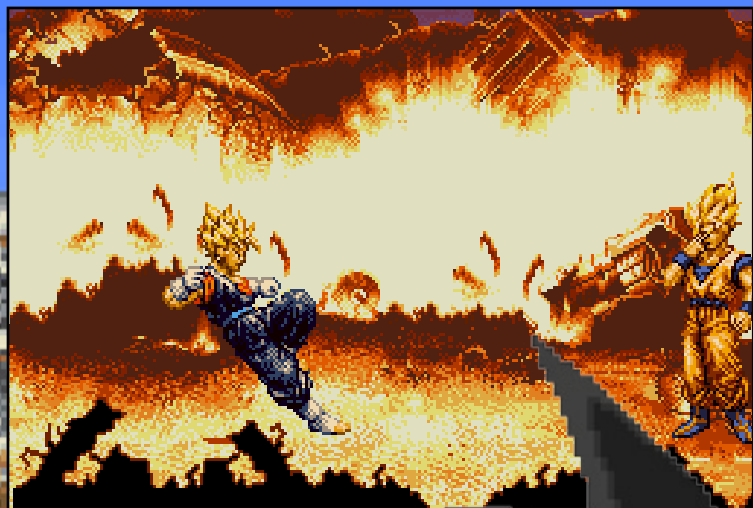
É possível jogar com os personagens do episódio anterior (com exceção de Raidou), além dos novatos Ein, Helena, Leon e Tengu em cenários que permitem derrubar o adversário de diferentes plataformas e construções com incríveis movimentos e estilos de luta únicos. Os consoles de sexta geração levaram as musas de DOA2 para os lares dos gamers de todo o mundo no ano seguinte.

11. DRAGON BALL Z: HYPER DIMENSION

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **SNES**
Desenvolvedora: **TOSE Software Co.**

Hyper Dimension foi o último título baseado na criação de Akira Toriyama para o Super Nintendo, lançado no Japão em 1996, chegando ao ocidente apenas no começo de 1997. Nesse período, Saturn, PlayStation e Nintendo 64 já estavam no mercado, razão pela qual o jogo não fez tanto sucesso.

Estão presentes personagens de todos os arcos da Saga Z, desde Freeza até Majin Boo, passando pelos principais Guerreiros Z e suas fusões.

As lutas envolvem magias gigantescas e combos, inclusive com a possibilidade de mudar de arena durante um round, conforme os personagens sofrem danos. Cenários marcantes como o planeta Namek, a arena do Torneio de Artes Marciais e o palácio do Mestre Karin estão inclusos.

12. ETERNAL CHAMPIONS

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Mega Drive**
Desenvolvedora: **SEGA**

Eternal Champions foi, durante anos, considerado como um mero clone de Mortal Kombat. Tudo porque era possível usar golpes fatais (os Overkills), assim como no jogo de Scorpion, Sub-Zero e companhia.

O que faltou às publicações da época foi enxergar que havia ali um jogo bem feito e divertido. As revistas de videogame até tentaram dar algum destaque para o jogo de Shadow Yamoto, Jonathan Blade e Larcen Tyler. No entanto, o título acabou esquecido após receber uma versão nova, dois anos depois da original, chamada Eternal Champions: Challenge From the Dark Side. Merecia uma sequência para os consoles atuais!

ETERNAL CHAMPIONS
95
59
86

Ano de lançamento: **1991**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

Garou Densetsu, como Fatal Fury é conhecido no Japão, foi o primeiro grande concorrente de Street Fighter, além de ser um dos precursores dos jogos de luta como conhecemos. Mas em vez de viver apenas nas sombras do que já havia sido feito, o time da SNK trouxe as batalhas em dois planos, tornando os combates muito mais estratégicos.

Nessa primeira versão, estão jogáveis apenas os lobos Terry Bogard, Andy Bogard e Joe Higashi. Dentre os inimigos, nomes que se tornariam bastante famosos na franquia como Duck King, Geese Howard e Billy Kane. Fatal Fury é um dos grandes pilares dos jogos de luta da SNK!

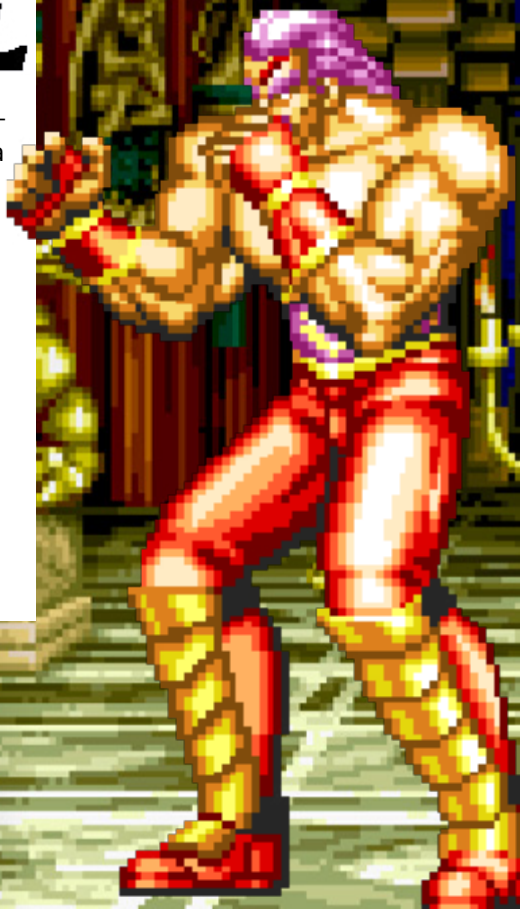
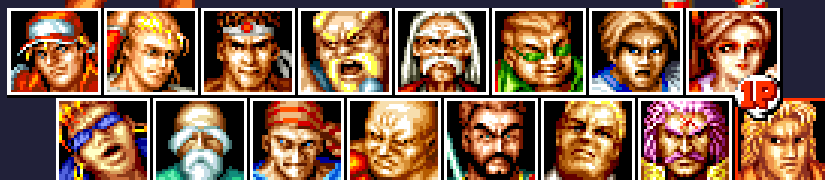
TIME
1P- 178700
HWA JAI
POINT
REAL BOUT SHOP

14. FATAL FURY SPECIAL

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

A segunda versão de Fatal Fury recebeu uma atualização não-canônica que reintroduziu Tung Fu Rue, Duck King e Geese Howard em seu elenco, além de ter Ryo Sakazaki como personagem secreto.

Fatal Fury Special acabou eternizado como um dos títulos de maior destaque da SNK, durante o período pré-KOF.

Para os donos de consoles da geração 16-bit, foi o último capítulo de Fatal Fury portado pela Takara. E que jogão!

15. FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Data East**

Fighter's History é conhecido por muita gente graças à sua polêmica semelhança com Street Fighter. As semelhanças são tantas que resultaram até em um processo, porém a Data East conseguiu provar que o seu jogo não era uma mera cópia do título da Capcom e obteve o direito de seguir com o seu desenvolvimento sem nenhum empecilho. Ele fez um grande sucesso no oriente e até hoje é considerado por muitos fãs de jogos de luta um título cult.

O jogo conta com mecânicas bem tradicionais semelhante à maioria dos jogos de luta do início dos anos 90. Protagonizado pelo americano Ray McDougal, Fighter's History tem um elenco de personagens com características marcadas pelo seu estilo de luta e país de origem. Uma curiosidade interessante é que um dos vilões do jogo é o strongman Karnov, protagonista de outro jogo da Data East que tem o seu nome.

1UP
450 ×1
56
PUSH START
MIZOGUCHI
YUNGMIE
MIZOGUCHI LOSES
89
CREDIT 4
VS MIZOGUCHI

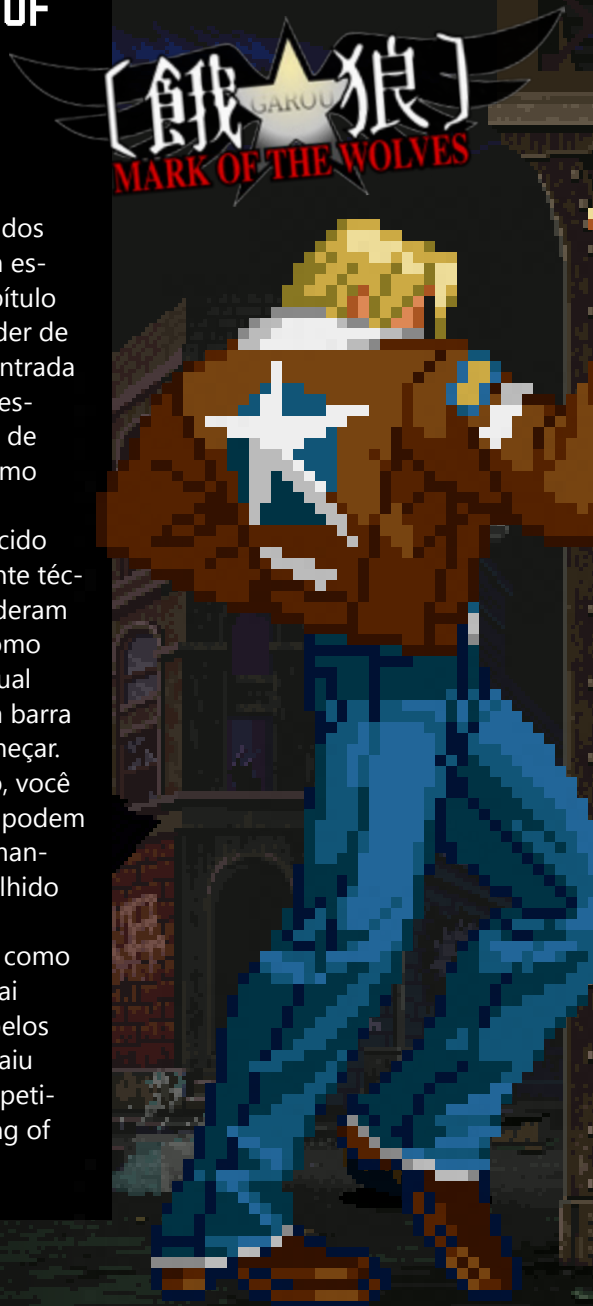
16. GAROU: MARK OF THE WOLVES

Ano de lançamento: **1999**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

Um dos últimos jogos lançados para o Neo Geo, GMotW é um espetáculo à parte! O último capítulo da série Fatal Fury esbanja poder de fogo e estilo, promovendo a entrada de novos personagens, com destaque para Rock Howard: filho de Geese Howard que cresceu como discípulo de Terry Bogard.

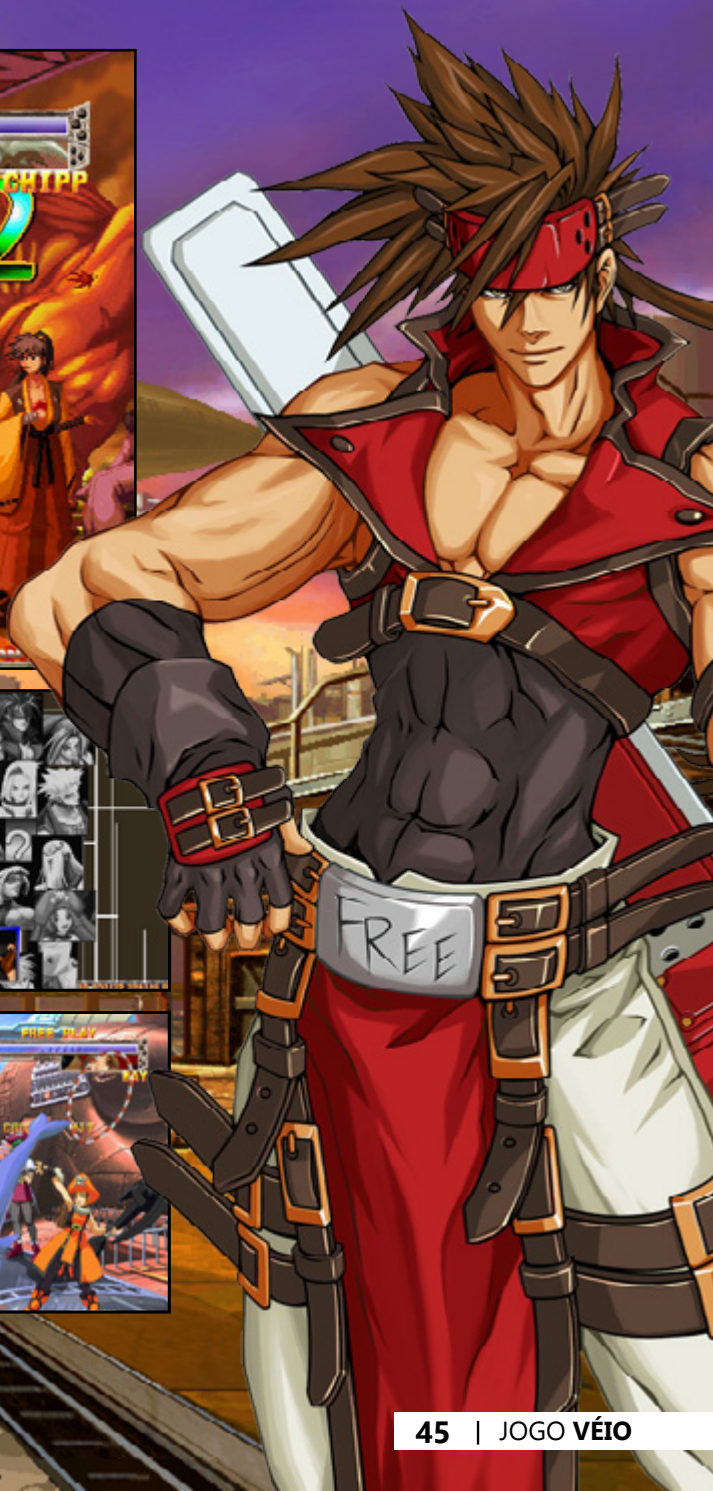
Garou também ficou conhecido por ser um jogo de luta bastante técnico. As lutas em dois planos deram lugar ao sistema conhecido como Tactical Offense Position, no qual você escolhe um ponto da sua barra de energia antes de a luta começar. Quando esse ponto é atingido, você recebe habilidades extras que podem ajuda-lo a virar uma luta (ou manter-se a salvo, caso tenha escolhido começar com o T.O.P ativado).

A ausência de personagens como Andy Bogard, Joe Higashi e Mai Shiranui foi bastante sentida pelos fãs. Já o novo visual de Terry caiu nas graças da galera, sendo repetido posteriormente em The King of Fighters 2003 e XI.

BEAT BY
1P
2P
CHALLENGER
52
TIZOC
KHUSHNOOD BUTT
S power
P power
CREDITS 09
37
51
56
55
RUSH
2
HITS
REVERSAL

17. GUILTY GEAR X

Ano de lançamento: **2000**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Sammy Corporation**

Fortemente influenciada pela cultura dos animes, Guilty Gear é daquelas franquias que ou você ama de paixão, ou odeia com todas as suas forças. Esse último caso geralmente fica reservado para os mais puritanos, já que a velocidade das lutas pode ser uma barreira de entrada.

Mesmo para aqueles que torcem o nariz, entretanto, Guilty Gear é um verdadeiro espetáculo audiovisual: a trilha sonora mescla elementos de Rock, Blues e Heavy Metal, que casam perfeitamente com o visual explosivo e multicolorido dos personagens e cenários.

18. JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

A interpretação da terceira parte da série de mangás Jojo's Bizarre Adventure, intitulada Stardust Crusaders, conta a história do adolescente Jotaro Kujo em uma incessante busca para destruir uma maldição que assola os membros da família Joestar.

Uma característica única deste jogo é o uso de um espírito guardião denominado Stand durante as batalhas. Alguns deles podem ser ativados a qualquer momento de acordo com a vontade do jogador, dando uma maior combinação de golpes para todos os personagens e maior mobilidade pelo cenário, em troca de uma pequena vulnerabilidade. Uma segunda versão denominada Jojo's Bizarre Adventure: Heritage for the Future foi lançada no ano seguinte com uma maior variedade de personagens, chegando também aos consoles. O Dreamcast recebeu as versões normal e revisitada dos arcades enquanto o PlayStation conta com um modo exclusivo (Super Story Mode) onde é possível acompanhar toda a trajetória dos protagonistas da série em Stardust Crusaders como um time, desbloquear artes, jogar poker e até mesmo tirar a sorte no tarô.

4400
89
CHALLENGE MODE
INSERT COIN
70
STAND
MAX

19. JOY MECH FIGHT

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **NES**
Desenvolvedora: **Nintendo R&D1**

Eis aqui o único representante do Nintendinho em nossa lista de 50 jogos. E não escolhemos Joy Mech Fight por sua excentricidade ou para dar espaço ao console, não! Temos aqui um jogo bastante competente, mesmo com todas as limitações do console.

Lançado em 1993, dois anos depois do lançamento do Super Nintendo, o jogo opera um verdadeiro milagre ao espremer ao máximo a capacidade gráfica e sonora do NES. Um jogo de luta entre robôs desmembrados, com movimentação digna de consoles 16-bit. Vale muito pela curiosidade e pelo peso histórico.

20. KABUKI KLASH

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Arcade / Neo Geo**
Desenvolvedora: **Racdym**

Um jogo de luta que, na verdade, é um spin-off de uma série de RPG, assim como Final Fantasy e Persona fizeram, anos mais tarde.

Kabuki Klash é um jogo de luta competente, criado a partir da série de J-RPG Far East of Eden, que não chegou a receber localização para o ocidente.

O fato de não conhecermos a fundo a trama da série influencia um pouco na experiência, mas sem interferir no brilho do jogo em si. Seu estilo de luta é bastante cadenciado, mas um pouco mais ágil que Samurai Shodown. Na verdade, Kabuki Klash parece uma mistura dos gráficos perfeitos de Waku Waku 7 com a jogabilidade de The Last Blade. Tudo isso coroado de forma magistral pela trilha sonora, muito inspirada na música tradicional japonesa.

A viagem à terra de Jipang pode não ser familiar para nós ocidentais, mas isso não apaga o brilho de Kabuki Klash. Recomendadíssimo!

21. KILLER INSTINCT

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Rare**

Combo Breaker! Esta frase com certeza ficou marcada para muitos que jogaram Killer Instinct. Com um visual sombrio e um elenco variado de personagens que passava por boxeadores, ninjas, ciborgues, criaturas mutantes e lobisomens, Killer Instinct tinha como um dos seus principais diferenciais os gráficos 3D em um jogo 2D, algo que já era marca registrada da Rare. Seus combos também faziam com que muitos o comparassem a outro grande título de luta da época: Mortal Kombat.

Mas a verdade é que Killer Instinct conquistou os jogadores foi com o seu estilo único e jogabilidade um tanto interessante. Muitos jogadores passavam horas e horas tentando dominar os seus combos para impressionar os amigos nas jogatinas. Além disso, o jogo conta com cenários únicos e uma trilha sonora totalmente marcante que deixava as partidas ainda mais empolgantes.

001350
JAGO
77
FULGORE
001700

22. MARVEL VS CAPCOM

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Após o sucesso de X-Men vs Street Fighter, e a consolidação de Marvel Super Heroes vs Street Fighter, ficou claro que a Capcom deveria dar continuidade aos crossovers de luta. E assim ela o fez!

Marvel vs Capcom ampliou os horizontes da série ao introduzir personagens de todo o universo da empresa nipônica, em vez de focar apenas nos Street Fighters. Dessa forma, heróis como Mega Man, Captain Commando e Strider Hiryu tiveram oportunidade de trocar sopapos com os já consagrados Capitão América, Homem-Aranha, Wolverine e outros. Uma verdadeira explosão de cores e franquias vitoriosas!

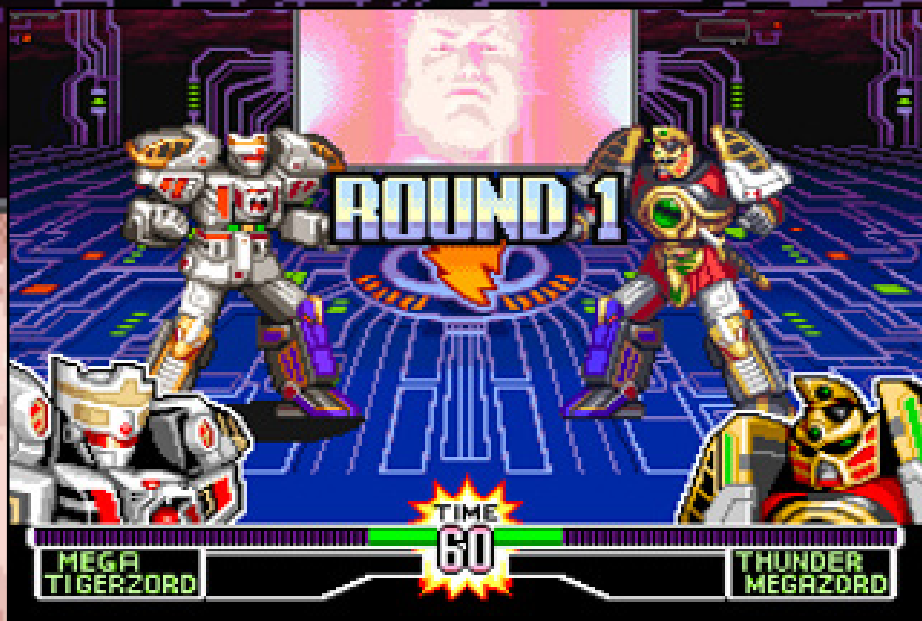
100
PRESS START
95
RYU
CAPTAIN COMMANDO
CAPTAIN COMMANDO
STRIDER HIRYU
x7
x4
1
LEVEL
1
LEVEL

23. MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE FIGHTING EDITION

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **SNES**
Desenvolvedora: **Natsume**

O seriado no qual um grupo de adolescentes se transformava em super-heróis fez muito sucesso com as suas cenas de luta, inimigos marcantes e histórias que traziam lições de vida para as crianças.

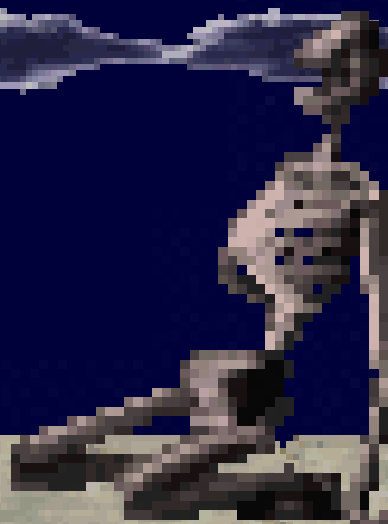
E não foi surpresa quando os Rangers entraram para os videogames. Mighty Morphin Power Rangers teve beat'em ups e um inusitado jogo de luta chamado Mighty Morphin Power Rangers: The Fighting Edition. Nele os jogadores não controlavam os rangers como nos outros jogos da franquia. O foco aqui eram as batalhas entre as criaturas gigantes chamadas Zords. Ele contava com nove personagens jogáveis, todos retirados das primeiras temporadas da série como o Thunder Megazord e o Ninja Megazord que representavam os heróis e personagens como Goldar e Lord Zedd do lado dos vilões. Apesar de simples, ele tem uma jogabilidade bem semelhante à dos jogos de luta tradicionais com direito a golpes especiais, agarrões e uma barra especial que permite realizar ataques mais poderosos.

ROUND 1
TIME
60
MEGA TIGERZORD
THUNDER MEGAZORD
MIGHTY MORPHIN
POWER RANGERS
TM
THE FIGHTING EDITION

24. MORTAL KOMBAT

Ano de lançamento: **1992**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Midway**

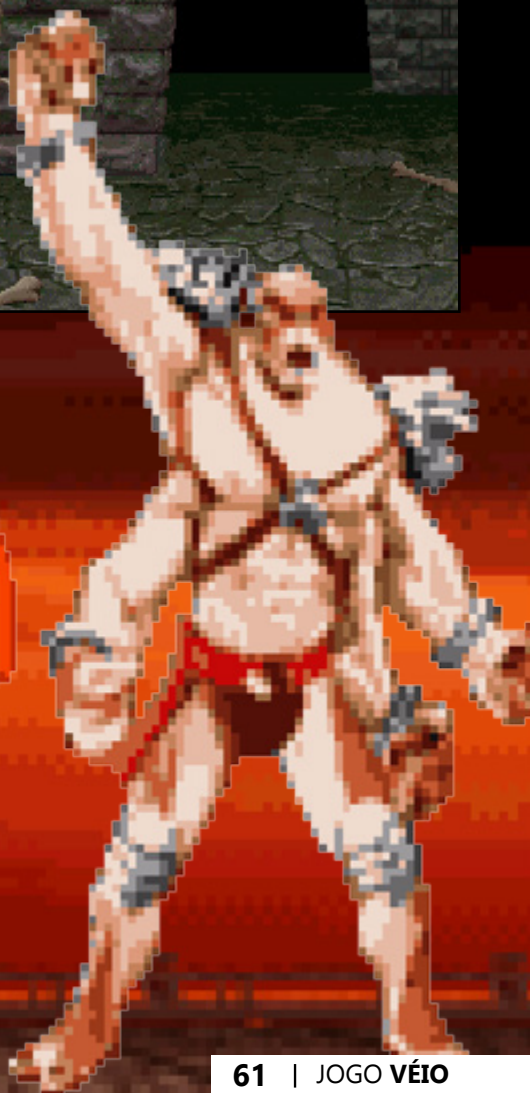
Enquanto muitas desenvolvedoras copiavam na cara dura os conceitos de Street Fighter II, a Midway entrou na disputa pela hegemonia dos jogos de luta com um título de peso. Diferente dos sprites coloridos de seu "rival", Mortal Kombat apostava numa ambientação sombria e realista, calcada em uma jogabilidade precisa que dava vida aos combates brutais sem precedentes que se tornaram a marca da franquia.

Com técnicas inovadoras de captura de movimento, a Midway conseguiu recriar com perfeição os combates mortais do jogo, que contavam com socos, chutes, voadoras, golpes especiais e os famosos e sangrentos fatalities. O resultado de tanta inovação e qualidade foi o início de uma série que perdura até hoje com uma das mais bem-sucedidas da história dos videogames, com jogos para quase todas as plataformas existentes.

2000
90
INSERT COIN
CAGE
SCORPION

25. MORTAL KOMBAT 2

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Midway**

Derrotado por Liu Kang no torneio anterior, Shang Tsung rasteja até Shao Kahn, jurando lealdade e prometendo ajudá-lo a conquistar a Terra caso tivesse sua juventude devolvida. Aceitando as condições, Kahn se une ao feiticeiro, planejando juntos levar o Mortal Kombat para Outworld, e assim conseguir vantagem contra os outros lutadores.

Com tudo arquitetado, Shao Kahn inicia o novo Mortal Kombat, colocando frente a frente aos maiores combatentes dos dois mundos. No jogo, MKII aprimora o que seu antecessor tão bem apresentou, como o uso de cinco botões de ação, combos curtos, golpes especiais e os inesquecíveis fatalities. Além disso, o jogo apresentou diversas melhorias técnicas, como novos arranjos sonoros (graças ao sistema de som da Williams DCS nos arcades), modelagem dos personagens mais caprichada e a inclusão de novas finalizações, como os babalities, friendships, e os fatalities do estágio.

26. MORTAL KOMBAT 3

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Midway**

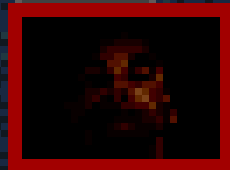
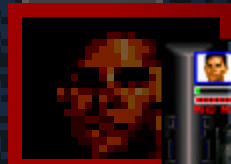
Velhos e novos combatentes unem forças contra o retorno do poderoso Shao Kahn, que, ao lado de sua noiva ressuscitada Sindel, pretende invadir Earthrealm. Com essa premissa simples, Mortal Kombat 3 aprimora todos os aspectos dos jogos anteriores, reunindo um time de excelentes personagens que se enfrentam em combates viscerais. Ainda mais bonito, veloz e lotado de novidades, como o botão de corrida e a nova finalização Animality, o game foi um fenômeno de vendas, ganhando atualizações (personagens, cenários, modos de jogo, finalizações e muito mais) ao longo dos anos que transformaram MKIII em uma das melhores experiências de luta nos videogames.

WINS: 02
72
WINS: 00
LIU KANG
SHANG TSUNG

Ano de lançamento: **1990**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Atari**

Escolha entre Ty, Buzz ou Kato e se prepare para encarar os maiores brutamontes do pedaço em lutas sem regra nas ruas, cercadas por malucos gritando e apostando sem parar. Sem comandos mirabolantes, mas bastante desafiador e divertido, em Pit Fighter as lutas acontecem em cenários amplos, onde o jogador pode se movimentar como num beat 'em up.

Dos famosos "briga de rua", Pit Fighter também herdou o modo de luta, já que basta socar, chutar, arremessar os inimigos e usar itens das fases (como tacos de sinuca e bastões) para causar ainda mais estrago no inimigo. O destaque do game fica por conta dos personagens digitalizados. Atores reais tiveram suas poses transportadas para o jogo, gerando um efeito bastante realista para a época.

O's
RT
HIT
MATCH 8
$322040
CREDITS: 1
MATCH 3
$42860
HIT START
HIT START
CLOCK
RECORD
CREDITS: 6
$17450
TOTALLY STUDLY!
FIGHT PURSE
$5000 each
CREDITS: 7
10

28. POWER INSTINCT MATRIMELEE

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Rare**

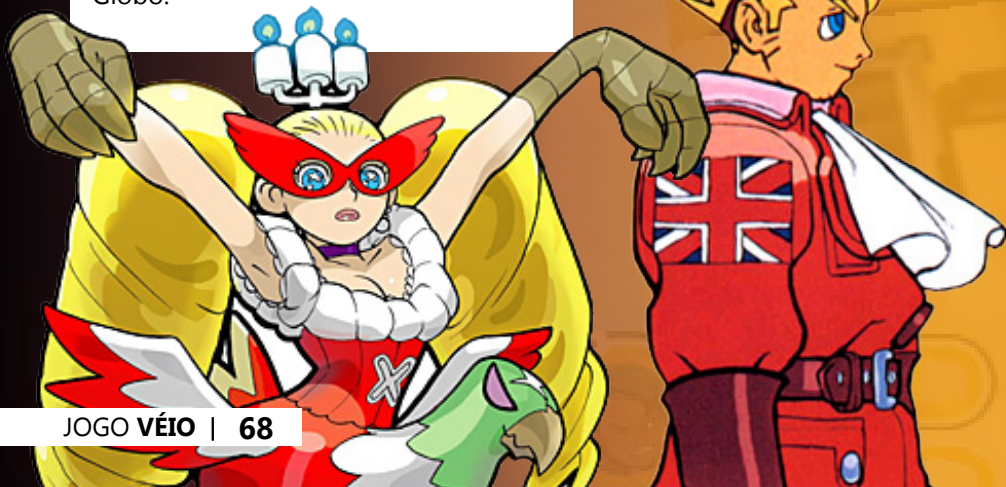
Normalmente, o enredo dos jogos de luta passa despercebido pela maioria dos jogadores. Mas não dá pra fingir que não viu uma história onde o rei de Certain Country realiza um torneio em busca de um homem digno para a sua amada filha (ou uma mulher forte e destemida para seu filho, caso o jogador escolha uma personagem). Sabendo que o prêmio é um casamento arranjado, o jogador pode escolher um, numa lista bastante exótica, lutador e enfrentar todos os outros solteirões do torneio.

Os combates seguem a fórmula tradicional dos jogos de luta, com até três rounds em cenários 2D, com personagens modelados em belos sprites coloridos, e a possibilidade de emendar vários combos e especiais. O grande diferencial de Matrimelee é o seu enorme grau de maluquice. Nele, a trilha sonora cantada não faz sentido, alguns personagens são bem exóticos (O que falar de Poochy?), o modo Bloodline Battle gera disputas de comandos rápidos que surgem quando os dois personagens se provocam ao mesmo tempo, e até o juiz vira arma.

29. POWER STONE 2

Ano de lançamento: **2000**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Com diversos modos de jogo (1-on-1, Arcade, Original e Adventure), Power Stone 2 é uma divertida experiência de luta 3D para até quatro jogadores. Com direito a jogabilidade simples, power ups por todos os lados, cenários destrutíveis e dinâmicos, e a possibilidade de jogar contra ou ao lado de um amigo, o game é uma excelente opção para reunir os amigos em volta de uma boa pancadaria.

Para quem preferir uma aventura solitária, também é possível encarar uma jornada solo enfrentando diversos inimigos por vários e variados estágios, com direito a lutas contra chefes gigantes e coletas e tesouros. Tudo isso com a qualidade que só a Capcom tem. As animações, por exemplo, são dignas da da série animada exibida no Brasil pela TV Globo.

30. PROJECT JUSTICE

Ano de lançamento: **2000**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Sequência do aclamado Rival Schools, Project Justice aprimora os combates com gráficos 3D de seu antecessor, tornando as lutas mais rápidas, precisas e divertidas graças ao polimento no sistema de combos, melhorias nos especiais e o acréscimo dos combates em trios.

O jogo conta com uma enorme variedade de personagens, pertencentes a escolas fictícias, que se enfrentam em lutas frenéticas. A jogabilidade é simples, lembrando bastante os jogos de luta 2D da própria Capcom, mas utilizando personagens e cenários em três dimensões, como era moda naquele momento. Tanto nos arcades quanto no Dreamcast, o jogo possuia excelentes gráficos e efeitos visuais, sendo desejado por jogadores de outras plataformas, que até hoje sonham com uma nova versão do game.

31. REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

Dando sequência ao excelente Real Bout Fatal Fury, essa versão especial aprimora o que já era bom no anterior e torna os combates um verdadeiro deleite para os fãs de jogos de luta. Cenários detalhadissimos, combos incríveis, personagens para todos os gostos, novos golpes e combos, a volta das batalhas em dois planos, e uma jogabilidade fluida e profunda, como geralmente eram os jogos da empresa durante os tempos dourados do Neo Geo. Um jogo obrigatório para os fãs da série.

PLAYER SELECT

32. SAMURAI SHODOWN

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

Toda a brutalidade do Japão Feudal, época de guerreiros samurais e assassinos ninjas, é retratada com maestria por este verdadeiro marco da SNK no gênero da pancadaria. Diferente dos outros sucessos da companhia, o combate em Samurai Shodown ("Samurai Spirits" no Japão) é travado com armas brancas das mais variadas, indo das tradicionais espadas katana à garras no estilo Freddy Krueger. O sangue espirra a cada golpe bem encaixado, o que faz os combates serem ferozes e eletrizantes.

Os gráficos são bonitos e bem trabalhados com pixels de bom tamanho, contando com efeitos de panorâmica no cenário quando os oponentes afastam-se, bem como um zoom esperto quando estes se aproximam para o confronto. A trilha sonora é um espetáculo à parte!

A jogabilidade desfila, além dos movimentos com a arma, as tradicionais magias e golpes especiais obrigatórios à um bom fighting game em dois planos, embora por aqui os combos de múltiplos acertos não sejam tão comuns.

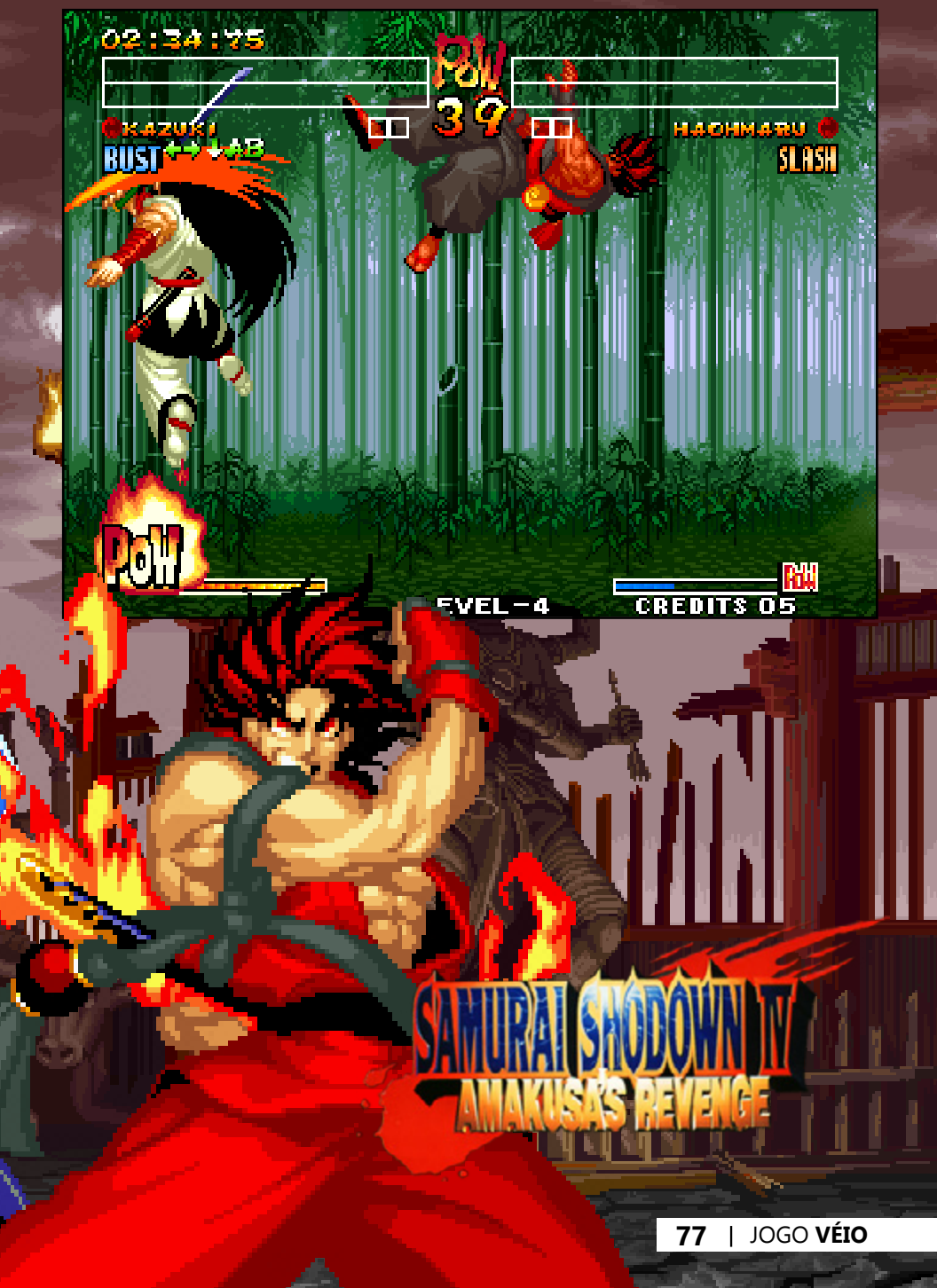
P1= 100
PUSH START
KO
HAOHMARU
EARTHQUAKE
92
POW
CREDITS 02

33. SAMURAI SHODOWN IV

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

Sempre que um castelo macabro emerge das trevas sabemos que a aventura será emocionante. Dessa vez os guerreiros orientais terão que cruzar suas espadas para enfrentar os perigos que o retorno de Amakusa trouxe para o reino dos mortais, tudo isso ao gracioso som do shamisen.

O antecessor da série não foi muito bem recebido pela crítica, mas os desenvolvedores de Samurai Shodown IV fizeram questão de aceitar os erros e melhorá-los. Alguns comandos de batalha evoluíram, mas o maior destaque vai para o visual. O esmero com a parte gráfica do jogo é notável logo à primeira vista. O elenco conta com alguns personagens dos jogos anteriores que foram reintroduzidos, como Charlotte, Tam Tam e Jubei, além dos novatos irmãos Kazama. Também é possível jogar com o poderoso Zankuro Minazuki no modo 2-player, o que deixa qualquer aspirante a samurai extremamente entusiasmado.

02:34:75
POW
39
KAZUKI
HAOHMARU
BUST
SLASH
POW
POW
EVEL-4
CREDITS 05
SAMURAI SHODOWN IV
AMAKUSA'S REVENGE

34. SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Quem conhece o espetáculo da luta livre profissional sabe que estamos falando de um mundo de personagens marcantes e movimentos mirabolantes. E temos de nos perguntar: que melhor premissa poderia haver para ser levada justamente ao universo dos videogames?

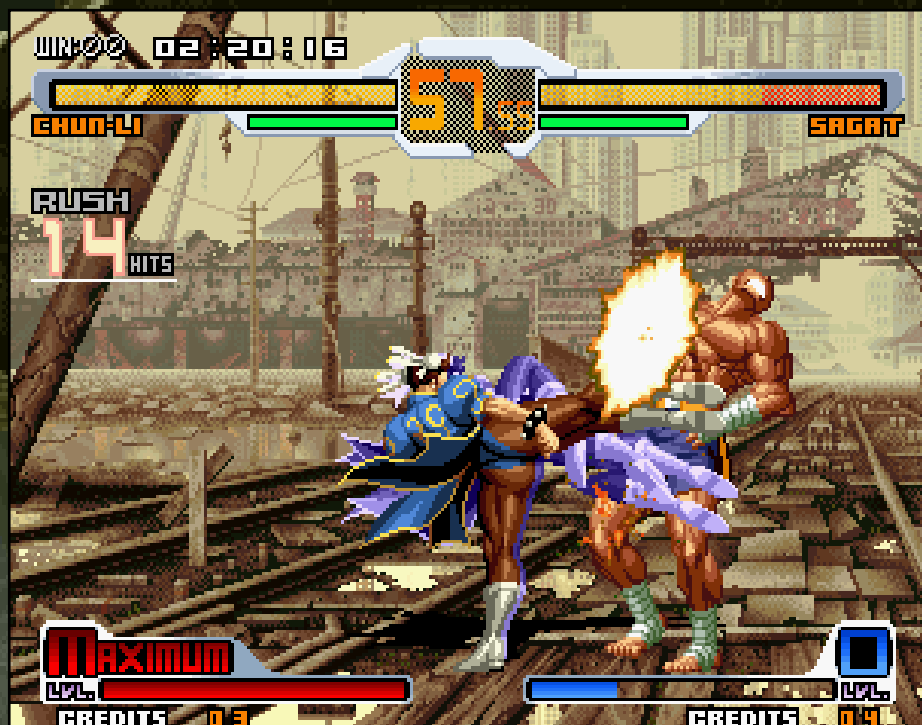
Com gráficos e sonoridade na sintonia de sua época, Saturday Night Slam Masters permite que até 4 jogadores simultâneos espanquem-se livremente entre si ou em duplas. A jogabilidade traz os elementos obrigatórios do estilo, com disputa de agarrões, ataques com corrida e saltos de anjo do alto das cordas. O destaque entre os lutadores sem dúvida vai para o veterano Mike Haggar, de Final Fight - Metro City pode esperar esta briga pelo cinturão!

35. SVC CHAOS: SNK VS CAPCOM

Ano de lançamento: **2003**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

Depois do sucesso de Capcom vs SNK e sua continuação, finalmente recebemos a versão do crossover assinada pela SNK Playmore. No elenco, personagens totalmente inesperados como Firebrand (Ghosts 'n Goblins), Zero (Megaman Zero), Shiki (Samurai Shodown 64) e Mars People (Metal Slug 2). Tem até uma versão "orochi" de Ken, também conhecida como Violent Ken, que voltou a dar as caras em Ultra Street Fighter 2 (Switch).

A direção de arte e até mesmo a jogabilidade se assemelham muito a The King of Fighters, o que tornou a experiência muito mais interessante. Só faltou usar o sistema de trios!

WIN:00
02:20:16
57.55
CHUN-LI
SAGAT
RUSH
14 HITS
MAXIMUM
LVL.
CREDITS 03
LVL.
CREDITS 04

36. SOUL EDGE

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Namco**

"Transcendendo a história do mundo, um conto sobre almas e espadas eternamente recontado..." - com esta frase, nascia em 1995 uma das maiores e mais bem sucedidas franquias entre os fighting games 3D de toda a história. Buscando elementos muitos anos antes experimentados em Weaponlord, Soul Edge emprestou a maestria do que já havíamos visto em Tekken, porém adicionando armas brancas à mistura agora medieval.

Os gráficos ainda trazem aquele sabor de "continuamos a aprender com Virtua Fighter", com seus polígonos imensos e serrilhados aplicando-se tanto aos heróis quanto às arenas - estas últimas sempre amplas e desimpedidas para um franco duelo de lâminas. Porém, se a parte gráfica não é um primor, é na trilha sonora que a estrela brilha mais forte: as canções que embalam os confrontos são grandiosas, bem como a de abertura, que conta até mesmo com vocais energéticos. Inesquecível!

Na jogabilidade, temos dezenas de golpes especiais, combináveis em sequências devastadoras (ainda que geralmente curtas). A movimentação é o diferencial, novamente assemelhando-se a franquia-irmã Tekken ao exigir um bom controle das quatro direções possíveis. Não há dúvidas de que Soul Edge mereceu tornar-se uma bem-sucedida franquia, bem como lhe é devido seu posto de marco do gênero.

namco
システム11 第3弾!!
SOUL EDGE™
ソウルエッジ

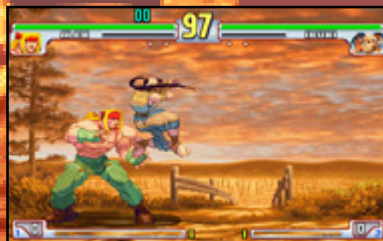
37. STREET FIGHTER 3 3RD STRIKE

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Street Fighter 3 foi, por anos, o mais incompreendido de toda a série. Depois de uma série interminável de versões de Street Fighter II, a Capcom decidiu dar uma boa chacoalhada nos ânimos, revitalizando o possível e o impossível, para evitar o desgaste na marca.

Dos personagens de SF2, apenas Ryu e Ken foram mantidos em Street Fighter III: New Generation. O resto do elenco tinha clara inspiração em personagens antigos, mas com visual e golpes mais diversificados.

SF3 teve ao todo três versões, reintroduzindo alguns dos personagens clássicos e rebalanceando os combatentes para tornar as lutas mais justas.

Hoje em dia, o título é aclamado como um dos jogos de luta mais competentes de todos os tempos, já que as suas mecânicas eram bastante inovadoras para a época. Com certeza, um jogo a frente do seu tempo.

38. STREET FIGHTER ALPHA 3

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

A série Street Fighter Alpha serviu para a Capcom como uma espécie de reboot e prequel ao mesmo tempo. No contexto histórico, Alpha se passa após os acontecimentos do primeiro Street Fighter, quando Ryu derrotou Sagat e deixou a cicatriz em seu peito. Entretanto, houve uma reformulação geral na direção de arte, muito por conta do poderio gráfico da nova placa CPS-2.

Street Fighter Alpha teve três versões, sendo a última a mais completa de todas. O título foi portado para uma infinidade de consoles e portáteis, sempre com a adição de personagens extras. O cast chegou a contar com 38 personagens selecionáveis, o que foi uma marca impressionante para a franquia.

GUY
GUARD
89
GUARD
CODY
A-ISM
LV 2
SUPER
X-ISM
CHARGE
OK
90
ALPHA COUNTER
2200
87
JOIN IN
ROSE
MAX
CHARGE
200
93
JOIN IN
MAX
MAX
1600
96
INSERT 2 COINS
GO!
GO!

39. STREET FIGHTER EX

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Arika**

A febre do 3D finalmente atingiu a maior franquia de jogos de luta! Street Fighter EX foi uma co-produção da Arika com a Capcom, que rendeu três títulos e um port para PlayStation.

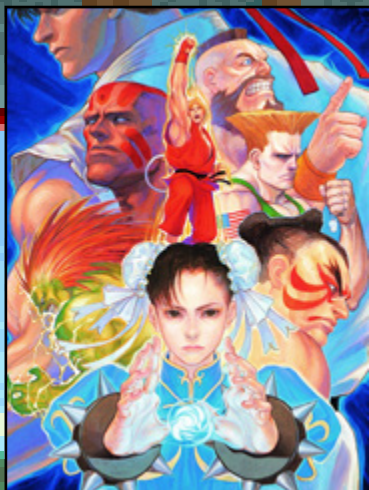
Apesar das transformações na mecânica, a essência do que era Street Fighter ainda estava lá, mas com a adição de personagens inéditos e que, para a tristeza de muitos, ficaram restritos apenas àquelas versões. Até hoje os fãs clamam pelo retorno de Skullomania, Doctrine Dark, Garuda, Cracker Jack e outros.

PLAYER SELECT
INSERT COIN
RYU
25
1P
1800
95
INSERT COIN
2200
8
INSERT COIN

Ano de lançamento: **1991**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Falar de Street Fighter II é sempre uma responsabilidade gigantesca. Afinal, estamos diante daquele que definiu os alicerces do gênero de luta nos videogames. Os comandos de SF2 acabaram se tornando um padrão nos jogos de luta em 2D, fora outras inovações apresentadas pelo time da Capcom.

Do primeiro jogo, apenas Ryu, Ken e Sagat se salvaram. Ainda assim, só os dois caratecas eram personagens jogáveis. Blanka, Chun-Li, Guile, Zangief, Dhalsim, Balrog, Vega e M. Bison foram introduzidos a partir daí. Posteriormente, em uma das suas infinitas versões revisadas, foram adicionados Fei Long, T. Hawk, Dee Jay, Cammy e Akuma. Um clássico!

PRESS FIRE
HIGH
PRESS FIRE
KO
GUILE
82
ZANGIEF
KEN
79
GUILE
BLANKA
99
KEN
FIGHT!
RYU
99
KEN
BLANKA
67
DHALSIM

41. TEKKEN 3

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Namco**

O terceiro e mais famoso episódio da franquia Tekken, principalmente após o seu port para PlayStation, em meados de 1998. Personagens como Eddie Gordo, Hwoarang e King caíram nas graças da galera, movimentando as jogatinas de um dos maiores jogos de luta da era 32-bit.

Como curiosidade, temos a introdução de alguns modos extras para variar entre uma jogatina e outra. Dentre todos, o mais curioso é, sem dúvidas, o Tekken Ball Mode. As "lutas" acontecem na praia, mas em vez de apenas desferir golpes no adversário, você deve jogar uma espécie de vôlei com uma bola gigante. Louco, criativo e divertido. Ou seja: nós curtimos!

42. THE KING OF FIGHTERS 94'

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Arcade / Neo Geo**
Desenvolvedora: **SNK**

Fatal Fury e Art of Fighting já eram jogos excelentes por si só: carismáticos, com personagens interessantes e aquela qualidade inquestionável dos jogos da SNK. Mas para fazer frente ao sucesso de Street Fighter II, só mesmo unindo forças e criando um título único.

Em The King of Fighters as batalhas aconteciam em trios, em vez do tradicional 1 vs 1. Além disso, os personagens enchem suas barras de especial para acionar os Desperate Moves, que são os famosos golpes especiais.

1P-
800
TIME
INSERT COIN
TERRY BOGARD
52
HEAVY D!

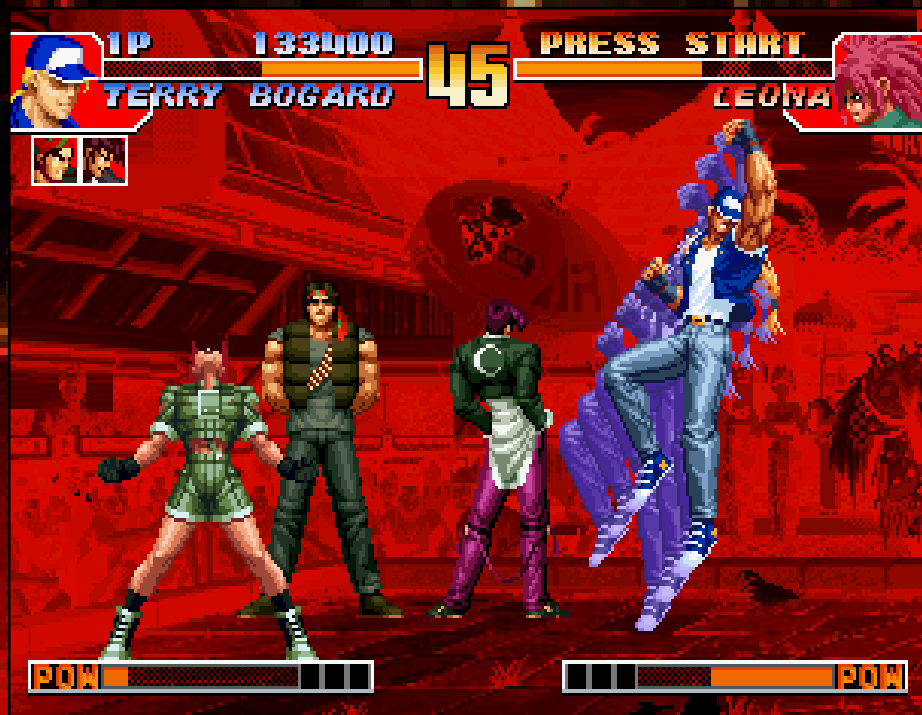
43. THE KING OF FIGHTERS 97'

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **Arcade / Neo Geo**
Desenvolvedora: **SNK**

O ápice da Saga Orochi e, para muitos, o melhor capítulo da franquia. Mesmo após vinte anos desde o seu lançamento (sim, vinte aninhos!), a treta entre Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Chizuru Kagura contra o super vilão Orochi continua excelente!

As mecânicas durante as lutas foram atualizadas e passaram por algumas revisões, como é padrão na série. Além disso, tivemos a entrada de alguns personagens importantes como Chris, Shermie e Yashiro, entre outros.

KOF 97' foi tema de capa da segunda edição da Revista Jogo Véio.

1P
1333400
45
PRESS START
TERRY BOGARD
LEONA
POW
POW

44. THE LAST BLADE 2

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SNK**

Que ideia de gênio! Um jogo de luta inteiramente baseado no final do período feudal japonês, também conhecido como Bakumatsu.

As lutas são disputadas com espadas, mas com um ritmo mais sutil que Samurai Shodown, e ao mesmo tempo tão apaixonante quanto.
Isso se deve ao carisma natural de personagens como Kaede, Moriya e Shinnosuke Kagami (uma espécie de Kyo Kusanagi feudal).

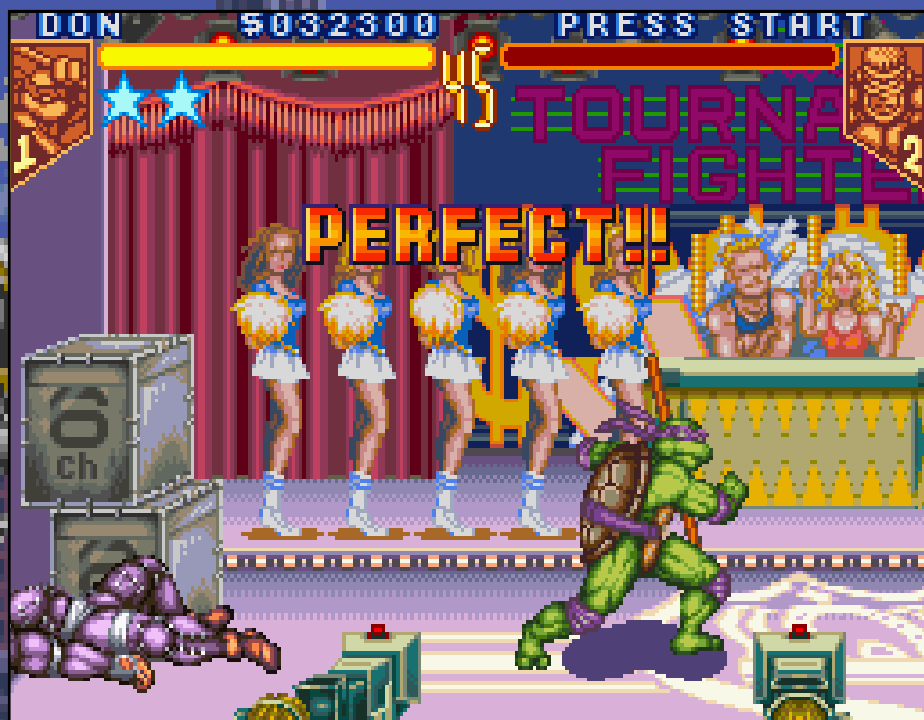
Infelizmente a franquia acabou abandonada pela SNK, com seus personagens reaparecendo apenas em crossovers ou cameos em outros jogos da empresa.

45. TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **SNES**
Desenvolvedora: **Konami**

Tournament Fighters foi lançado para NES, Mega Drive e SNES, aproveitando o sucesso das Tartarugas Ninja na TV, no cinema e em outros jogos lançados anteriormente. Contudo, as versões são bastante diferentes entre si, de modo que escolhemos apenas a versão de Super Nintendo para figurar em nossa lista.

Leonardo, Raphael, Michelangelo e Donatello unem-se a um grande elenco de apoio formado por outros heróis e vilões para deter o Destruidor. A versão de Super Nintendo tem quatro botões de ataque e é baseada em golpes rápidos e combos, seguindo a onda de Street Fighter e Fatal Fury.

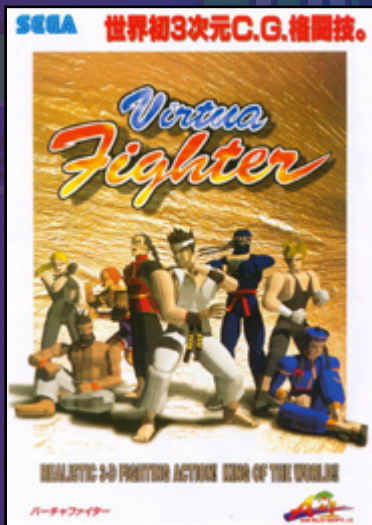
DON $0032300
PRESS START
TOURNA
FIGHTE
PERFECT!!
C.DOME $0000000
PRESS START
LEO $0001000
PRESS START

46. VIRTUA FIGHTER

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **SEGA**

Os jogos de luta já haviam se tornado uma febre, mas vê-los em três dimensões era uma pegada bem diferente do que estávamos acostumados.

Virtua Fighter tinha gráficos primorosos para a época, ainda que hoje vejamos apenas um grande amontoado de polígonos sólidos e arestas. Foi a porta de entrada para uma vertente nova da pancadaria, que nos rendeu outros jogos como Tekken, Soul Blade e Dead or Alive.

O alto grau de complexidade e excelência de Virtua Fighter carregam a marca de Yu Suzuki, o gênio por trás de Super Hang-On, Out Run, Virtua Racing, Space Harrier, Shenmue e muitos outros jogos.

WOLF
WIN
26"76
WIN
JEFFRY
ROUND 2
30"22

47. WAKU WAKU 7

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Arcade / Neo Geo**
Desenvolvedora: **Sunsoft**

Um dos jogos mais interessantes dentre a vasta biblioteca de pancadaria do Neo Geo, Waku Waku 7 surpreende por seus gráficos vistosos, além de uma seleção de personagens bem distintos. Destaque total para o gatão Mauru (Marurun no japonês), que mais parece ter saído de uma animação de Hayao Miyazaki.

O game tem um elenco formado por nove personagens, cada um deles parodiando um outro personagem de algum título consagrado.

48. WEAPONLORD

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **SNES / Mega Drive**
Desenvolvedora: **Visual Concepts**

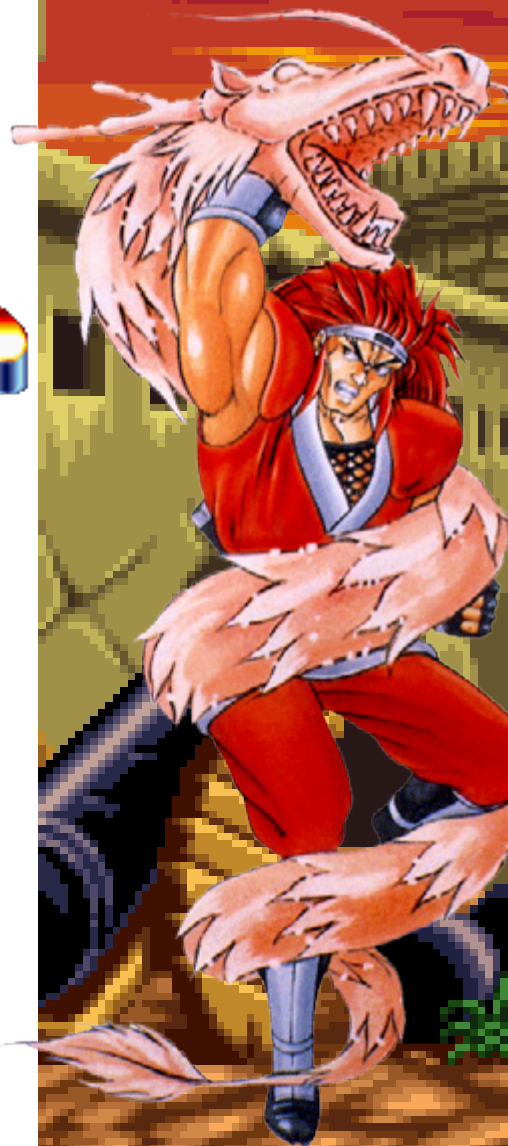
O que viria a ser um embrião de Soul Calibur em tempos futuros, Weaponlord é um verdadeiro banho de sangue e violência! Com personagens que mais parecem saídos do mundo de Conan, aqui as batalhas são de vida ou morte!

Você pode escolher entre sete personagens antes de sair no fight, e o movimento para acionar os golpes especiais é bem diferente dos demais jogos do gênero. O esperado é que você digite uma sequência com o direcional, e depois aperte um dos botões de ação, certo? Pois em Weaponlord é exatamente o contrário: você pressiona um dos botões de ação, e depois faz o comando no direcional. Essa diferença é o suficiente para exigir bastante treino dos jogadores!

49. WORLD HEROES 2

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Neo Geo**
Desenvolvedora: **ADK / SNK**

Após o sucesso de World Heroes no ano anterior, estava mais do que claro que haveria uma continuação. Os ninjas Hanzo e Fuuma já haviam caído no gosto da galera, além de contar com um elenco mega eclético (e estereotipado) de figuras históricas.

Destaque total para o modo Death Match, em que a arena é lotada de elementos chocantes ou explosivos, e até a barra de life funciona de maneira diferente do normal. Infelizmente, a franquia acabou abandonada com o passar dos anos.

50. X-MEN: CHILDREN OF ATOM

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Arcade**
Desenvolvedora: **Capcom**

Baseado no arco dos quadrinhos "Atrações Fatais", X-Men: Children of Atom foi o ponto de partida para a gloriosa parceria entre Capcom e Marvel.

Os sprites lembram o estilo visual que já havia sido adotado em Street Fighter Alpha, favorecendo a adaptação dos quadrinhos para as telinhas. Essa similaridade visual certamente também acabou influenciando no lançamento de X-Men vs Street Fighter, dois anos mais tarde.

Em Children of Atom, os mutantes se unem para deter Magneto mais uma vez, aproveitando o bonde da série animada.